



METAVERSO

MITOS



ESCRITO POR

JOÃO ROBERTO PERES
THELMA TROISE

APRESENTAÇÃO

A publicação traz os 5 principais Mitos quando o assunto é Metaverso.

O objetivo deste material é entregar ao leitor uma base introdutória sobre o tema Metaverso.

A publicação é uma produção da Maior Comunidade de Internet das Coisas do Brasil, o Tudo Sobre IoT.

O Tudo Sobre IoT atua nos pilares de educação, negócios e networking, preparando profissionais para enfrentar os desafios do futuro que se faz presente com o acelerado avanço das novas tecnologias e modelos de negócios.

MITO N°

01

NOVA TECNOLOGIA CRIADA PELA META

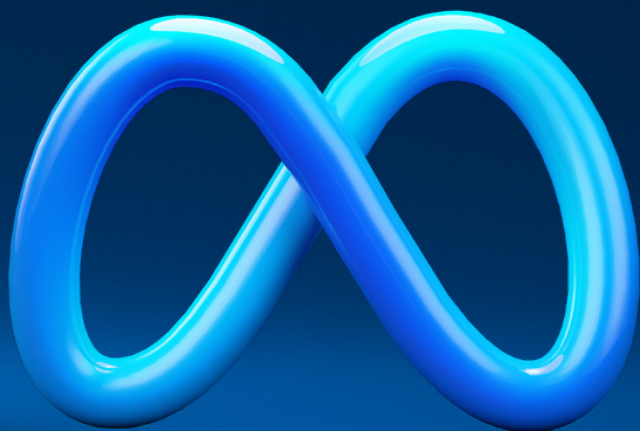


A palavra METAVERSO está em alta há meses no Vale do Silício, mas o interesse se multiplicou em outubro de 2021, quando a empresa-mãe do Facebook mudou o nome para "Meta" em sua estratégia de apostar na criação do seu próprio Metaverso.

A mudança de nome no Facebook introduziu o termo metaverso para milhões de pessoas "do dia para a noite".



Muitos associam que a Meta, nova marca do grupo Facebook, fosse a idealizadora ou dona da tecnologia Metaverso. Mas não é.



Metaverso, conceitualmente falando, é uma visão filosófica e social, altamente democrática, que permite aos usuários da Internet criarem seus mundos e realidades virtuais 3D, com apoio de diversas tecnologias hospedadas em plataformas WEB avançadas.

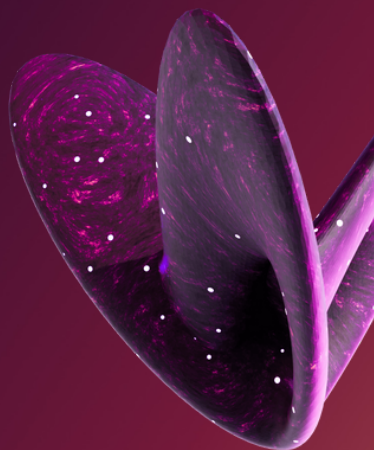
A etimologia da palavra Metaverso vem da junção do prefixo "Meta", que em grego significa "além" e do substantivo masculino "verso" de universo, formando o termo Metaverso, ou seja: Além do Universo.



A realidade virtual 3D é uma tecnologia em constante evolução, mas seu estudo foi iniciado em 1838 pelo cientista "Charles Wheatstone", que criou um dispositivo capaz de apresentar duas fotografias iguais sobrepostas, em ângulos diferenciados, onde a visualização permitia perceber profundidade da imagem, dando um efeito tridimensional, denominado "imagens estéreas".

O estudo acadêmico moderno das tecnologias 3D, no final da década de 1980, já utilizavam o prefixo "META" adicionado ao conceito de UNIVERSO, para representar as possibilidade de visão além das percepções dos olhos humanos.

O crédito por dissiminar o termo METAVERSO pela primeira vez, de forma ampla é atribuído ao escritor Neal Stephenson, em 1992, com o romance de ficção científica "SnowCrash".



O livro relata um ambiente utópico, com humanos, como avatares interagindo entre si e agentes de software, em um espaço virtual tridimensional que usa a comparação do mundo real para representar um mundo virtual digital.

Metaverso é um novo tipo de website fundamentado na evolução das tecnologias WEB e da Internet.

A evolução da Internet e suas arquiteturas se materializaram em 1969 com o projeto militar ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network), também responsável pelas origens das tecnologias de IoT (Internet das Coisa).

Em 1983, a ARPANET mudou o protocolo NCP para o novo protocolo TCP/IP.

O IP havia se tornado o serviço portador da infraestrutura de informações Globais.

Em 1985, a Internet (novo nome) estava consolidada como a principal rede de comunicação, com alcance mundial.



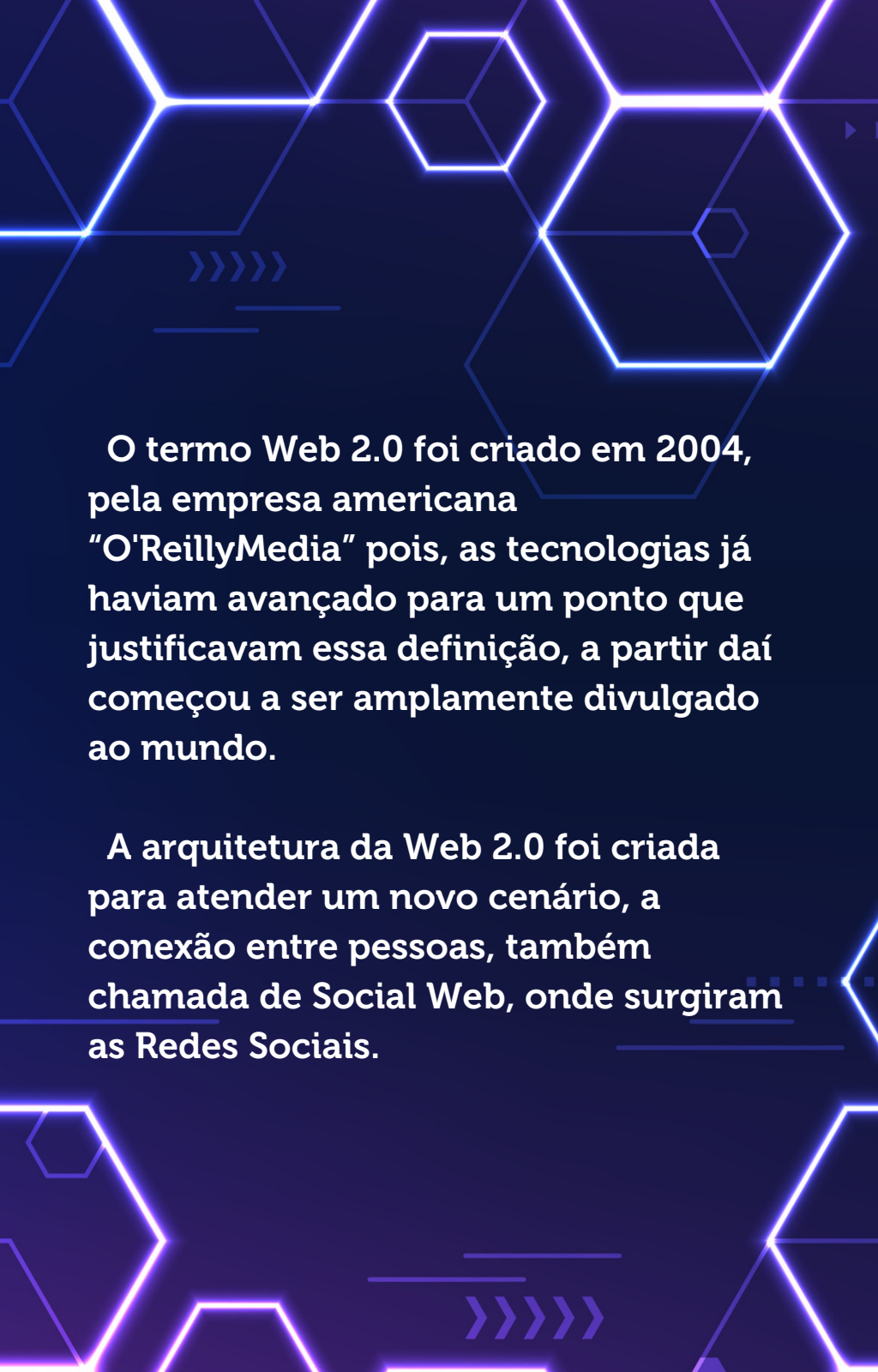
Em 6 de agosto de 1991, Tim Berners-Lee, lançou a primeira página WEB em um formato muito similar ao que conhecemos atualmente, por esse motivo é considerado o “PAI” da WEB.

Essa época ficou denominada de Internet 1.0. ou WEB 1.0.

É importante separar a Internet de uma aplicação WEB.

A Internet é a rede com os protocolos para seu funcionamento.

A arquitetura WEB de hipertexto, que conhecemos também como HTML, é uma aplicação (APP) que trafega dados pela rede Internet.



O termo Web 2.0 foi criado em 2004, pela empresa americana "O'ReillyMedia" pois, as tecnologias já haviam avançado para um ponto que justificavam essa definição, a partir daí começou a ser amplamente divulgado ao mundo.

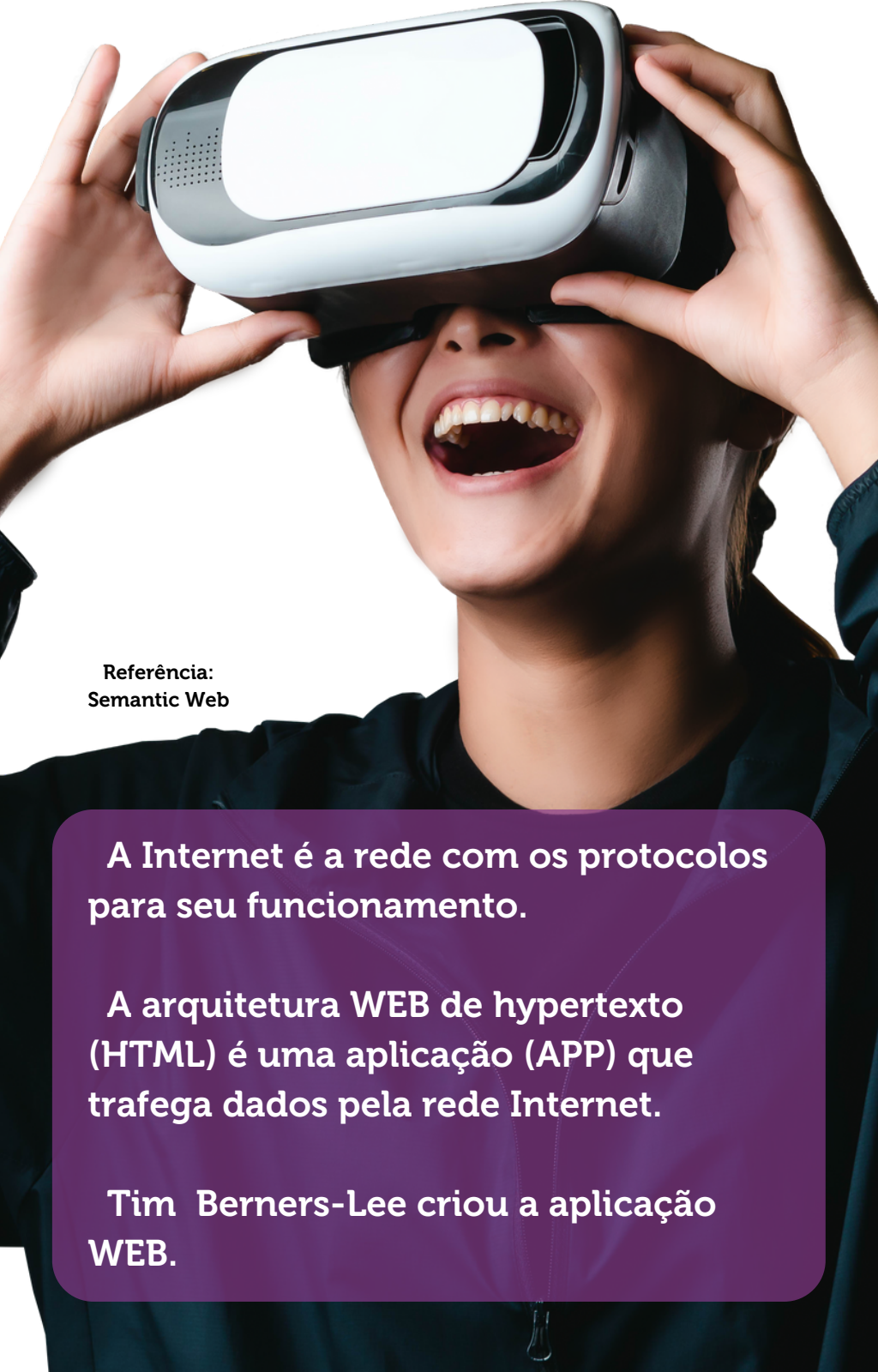
A arquitetura da Web 2.0 foi criada para atender um novo cenário, a conexão entre pessoas, também chamada de Social Web, onde surgiram as Redes Sociais.

Em 1999, "Tim Berners-Lee" expressou sua visão da Web Semântica, também conhecida como WEB 3.0 descentralizada, que foi adotada como padrão pelo W3C (World Wide Web Consortium) que é a principal organização de padronização que regula a Internet.

No entanto, o mercado hoje atribui a "Gavin Wood", descrito como o pai da Web3 moderna, que recomenda que:

"Plataformas e aplicativos criados na Web3 não serão de propriedade de um gatekeeper central, mas sim de usuários"

Isso é possível através de tecnologias DLT (Distributed Ledger Technology) e DAOs (Decentralized Autonomous Organization) que também são base de construção dos modernos Metaversos.



**Referência:
Semantic Web**

A Internet é a rede com os protocolos para seu funcionamento.

A arquitetura WEB de hipertexto (HTML) é uma aplicação (APP) que trafega dados pela rede Internet.

Tim Berners-Lee criou a aplicação WEB.

MITO N°

02

METaverso SERÁ
CONSTRUIDO POR
GRANDES EMPRESAS



Metaverso pode ser construído por qualquer pessoa.

Inclusive você pode hoje mesmo criar seu espaço no Metaverso usando plataformas existentes.



O conceito de descentralização
da Web3 gera competitividade
entre empreendedores
metaversais com Big Techs.



Web3 é um novo modelo de arquitetura para acesso à Internet que dá espaço a cada usuário o acesso e download de uma cópia local dos dados (ledger) e participa passivamente (owner node) ou ativamente (consensus, validator) da construção da rede, tanto em infraestrutura como na governança.



MITO N°

03

METAVERSO SERÁ ÚNICO E
SERÁ A PRÓXIMA OU A
NOVA INTERNET



Visão Filosófica de Metaverso único

O Metaverso é uma rede expansiva de simulações e mundos 3D renderizados em tempo real e persistentes que suportam a continuidade de identidade, objetos, histórico, pagamentos e direitos, e podem ser experimentados de forma síncrona por um número efetivamente ilimitado de usuários, cada um com uma sensação de presença.

Matthew Ball



A realidade é outra, os web sites Metaversos já existem há muito tempo, portanto; são os Metaversos e não será, já é hoje.

É possível vivenciar experiências em plataformas Metaversais, porém o tema ainda tem muito a evoluir.

O Tudo Sobre IoT, que não é uma Big Tech, já tem seu espaço no Metaverso, mas, ainda não é aberto ao público, apenas aos alunos da Formação Certificada Metaverse Expert.

Exemplos de plataformas de Metaversos hoje:



MITO N°

04

METAVERSO FOI CRIADO PARA
JOGOS DA INTERNET



Os Metaversos vão impactar uma série de segmentos, entre eles:

- **Jogos**
- **Turismo**
- **Indústria**
- **Varejo**
- **Educação**
- **Medicina e Saúde**
- **Entretenimento**
- **Marketing e Publicidade**
- **Redes Sociais**
- **E-commerce**
- **Artes e Design**
- **Ambientes de trabalho**
- **Recursos Humanos**
- **Área Jurídica e da Justiça**
- **Financeiro e Securitário**
- **Diversos outros...**



MITO N°

05

METaverso só é acessado
usando óculos



Nos metaversos, não existem limitações de experiência.

Os usuários podem acessar uma gama diversa de ambientes, que estão disponíveis com seus celulares, mesmo quando seu computador não está ligado e conectado.

Ou seja: trata-se de mundos virtuais completos, onde os dispositivos de acesso representam apenas um “portal” que os conecta aos usuários.

Os Óculos de Realidade Virtual são, entre outros, exemplos de dispositivos mais sofisticados.

O Metaverso não existirá sem a Internet das Coisas que habilita a maior interatividade e imersividade aos ambientes virtuais.



A evolução dos processos de interatividade entre os usuários dos Metaversos, dependem cada vez mais da capacidade e sensibilidade dos dispositivos cyber-físicos (IoT), que conectam as pessoas as plataformas WEB.



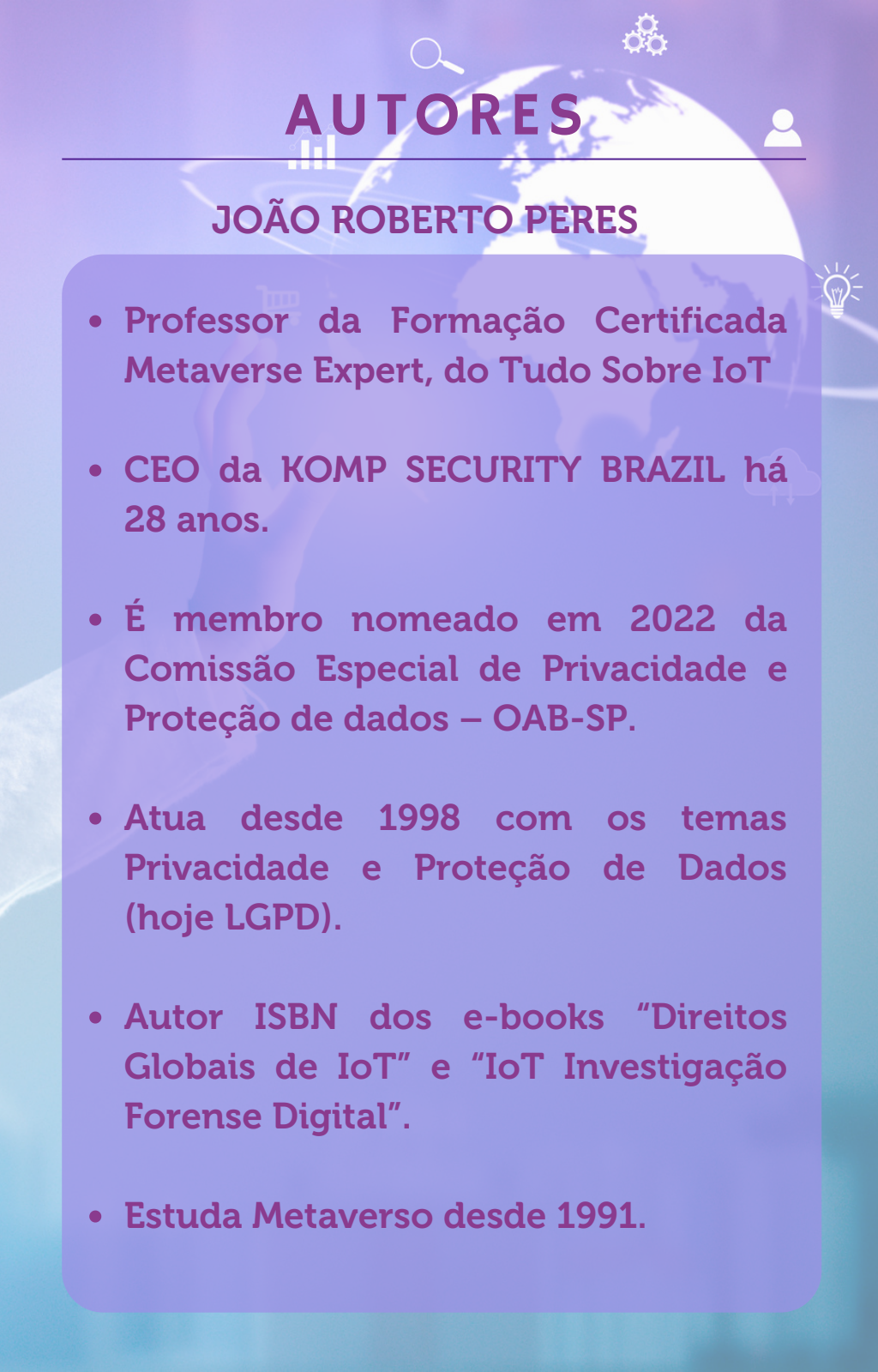
Exemplos de IoT vestíveis para aplicação no Metaverso:

Luvas sensíveis ao toque vão permitir receber e transmitir sinais de contato físico dos avatares, através da Internet.

Roupas com capacidade de "sentir", como por exemplo frio, calor, aperto, texturas etc.

Fones de Ouvidos com som espacial 3D e 360° de Psicoacústica (percepção dos infra-sons e ultra-sons inaudíveis).





AUTORES

JOÃO ROBERTO PERES

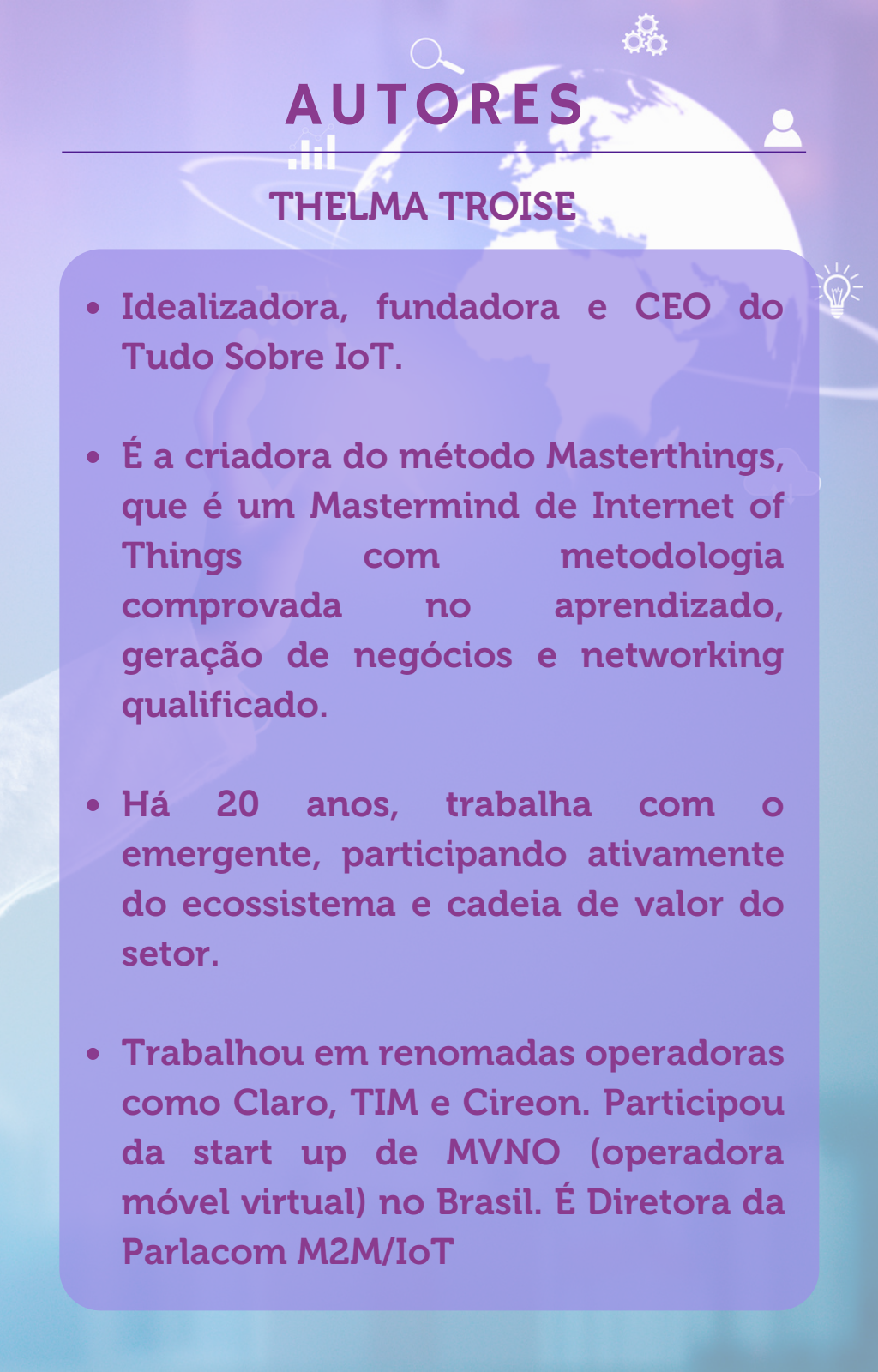
- Professor da Formação Certificada Metaverse Expert, do Tudo Sobre IoT
- CEO da KOMP SECURITY BRAZIL há 28 anos.
- É membro nomeado em 2022 da Comissão Especial de Privacidade e Proteção de dados – OAB-SP.
- Atua desde 1998 com os temas Privacidade e Proteção de Dados (hoje LGPD).
- Autor ISBN dos e-books “Direitos Globais de IoT” e “IoT Investigação Forense Digital”.
- Estuda Metaverso desde 1991.

AUTORES

JOÃO ROBERTO PERES

- Atua com DLT/blockchain desde 2008, criptomoedas e suas evoluções de Tokens, NFTs.
- Consultor e Professor da FGV (20 anos), atuou em mais de 200 projetos, para médias e grandes organizações.
- Especialista em Foresight, Privacidade e Web 3.0.

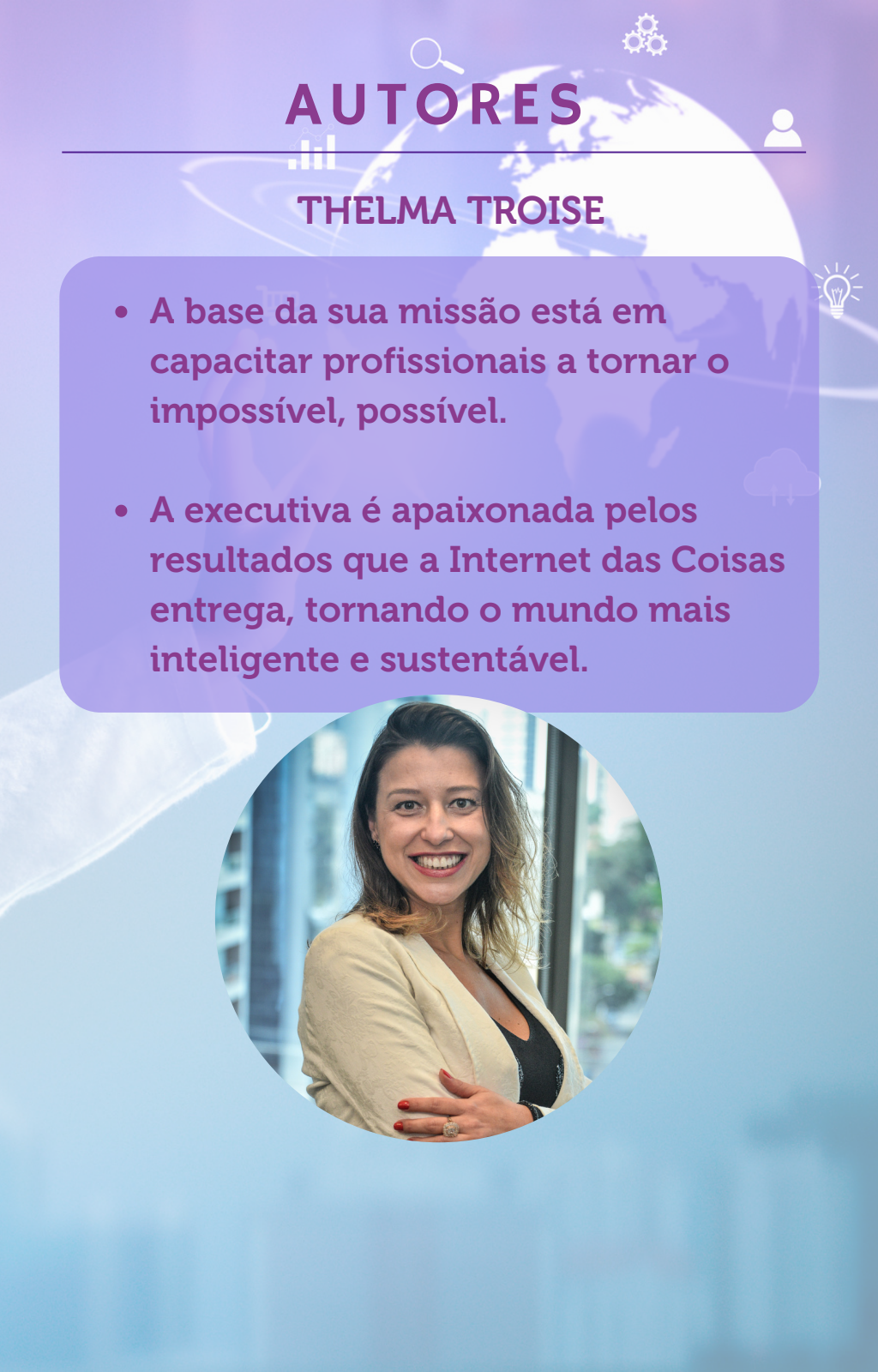




AUTORES

THELMA TROISE

- Idealizadora, fundadora e CEO do Tudo Sobre IoT.
- É a criadora do método Masterthings, que é um Mastermind de Internet of Things com metodologia comprovada no aprendizado, geração de negócios e networking qualificado.
- Há 20 anos, trabalha com o emergente, participando ativamente do ecossistema e cadeia de valor do setor.
- Trabalhou em renomadas operadoras como Claro, TIM e Cireon. Participou da start up de MVNO (operadora móvel virtual) no Brasil. É Diretora da Parlacom M2M/IoT



AUTORES

THELMA TROISE

- A base da sua missão está em capacitar profissionais a tornar o impossível, possível.
- A executiva é apaixonada pelos resultados que a Internet das Coisas entrega, tornando o mundo mais inteligente e sustentável.



**Quer ter acesso ao
Plano Definitivo para você
encarar os desafios e as
transformações das tecnologias
aplicadas ao Metaverso?**

CLIQUE AQUI

**e descubra como a formação
Metaverse Expert vai
transformar sua carreira e negócios**

Conheça mais do nosso trabalho visite:

